

PERANCANGAN PENGENALAN SEJARAH NAMA MOJOKERTO MELALUI ANIMASI 2.5D

Nisa Monica Asri¹, Muhamad Ro'is Abidin²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
nisa.17021264027@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
roisabidin@unesa.ac.id

Abstrak

Mojokerto memiliki sejarah lokal yang sangat melimpah sejak sebelum masa kerajaan Majapahit. Hal tersebut perlu dilestarikan agar tidak dilupakan. Salah satunya yakni sejarah nama Mojokerto. Namun, sayangnya masyarakat Mojokerto banyak yang tidak mengetahuinya. Mojokerto yang merupakan nama daerah, memiliki latar belakang yang bersejarah. Tujuan perancangan ini untuk memberikan informasi kepada masyarakat Mojokerto. Perancangan ini juga memiliki tujuan penelitian yaitu menjelaskan proses, konsep, serta visualisasi dari Perancangan Pengenalan Sejarah Nama Mojokerto Melalui Animasi 2.5D. Metode penelitian yang digunakan yakni Kualitatif Deskriptif dengan alur perancangan *Design Thinking* oleh David Kelley dan Tim Brown yang memiliki 5 tahapan yakni *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Perancangan ini menghasilkan animasi 2.5D yang berjudul Sejarah Nama Mojokerto dengan durasi 3 menit 10 detik yang dipublikasikan di *YouTube*. Perancangan animasi yang telah dipublikasikan diharapkan dapat memberikan pengetahuan sejarah mengenai nama Mojokerto kepada masyarakat Mojokerto.

Kata Kunci: Mojokerto, Animasi 2.5D, Sejarah Lokal, *Design Thinking*

Abstract

Mojokerto has a very abundant local history since before the Majapahit kingdom. This needs to be preserved so that it is not forgotten. One of them is the history of the name Mojokerto. However, unfortunately many people in Mojokerto do not know about it. Mojokerto which is the name of the area, has a historical background. The purpose of this design is to provide information to the people of Mojokerto. This design also has a research objective, namely to explain the process, concept, and visualization of the Design of Introduction to the History of the Name of Mojokerto through 2.5D Animation. The research method used is descriptive qualitative with *Design Thinking* flow by David Kelley and Tim Brown which has 5 stages, namely *empathize, define, ideate, prototype, and test*. This design produces a 2.5D animation entitled Sejarah Nama Mojokerto with a duration of 3 minutes 10 seconds which is published on *YouTube*. The animation design that has been published is expected to provide historical knowledge about the name Mojokerto to the people of Mojokerto.

Keywords: Mojokerto, 2.5D Animation, Local History, *Design Thinking*

PENDAHULUAN

Pada era digital, animasi telah berkembang dan terus tumbuh menjadi sebuah media baru yang menarik. Perangkat yang digunakan baik *software* maupun *hardware* juga semakin berkembang dan setiap tahunnya semakin canggih sehingga untuk kualitas produksi animasi juga semakin berkembang, murah, dan

mudah. Cara distribusi animasi juga semakin bervariasi dan masif. Kondisi yang semakin berkembang ini memungkinkan diproduksinya banyak karya animasi dalam berbagai sisi kehidupan penting manusia. Animasi digunakan dalam media pendidikan, media pembelajaran, media dongeng, media persuasi, media komunikasi, media tutorial, media simulasi,

media infomasi, media hiburan (*entertainment*), media gim, media film, media seni, dan berbagai media lain (Aziz, 2019).

Dalam hasil studi meta analisis yang dilakukan oleh Fengfeng Ke dan kawan kawan (2006), menunjukkan perbandingan hasil dari 34 penelitian dalam penggunaan animasi untuk pembelajaran menunjukkan rata-rata kelompok yang menggunakan animasi untuk pembelajarannya mengalami peningkatan pembelajaran multi-level sebesar 62% dibandingkan dengan ilustrasi statis yang menunjukkan peningkatan sebesar 50% saja. Hal ini menunjukkan bahwa animasi lebih efektif dalam menyampaikan informasi untuk pembelajaran dibandingkan dengan ilustrasi statis.

Secara umum, animasi dapat dibedakan menjadi 2 yakni 2D dan 3D. Namun terdapat juga jenis animasi hasil penggabungan keduanya yakni 2.5D. Menurut Wadhwa (2021), Penggunaan animasi 2.5D dinilai memiliki biaya lebih rendah dan membutuhkan waktu yang lebih singkat dalam pembuatannya. Selain itu, animasi 2.5D juga mampu dalam menangkap perhatian dari *audiens* tergantung dari kualitas animasi yang dihasilkan.

Salah satu cara distribusi animasi di abad 21 ini adalah dengan diupload pada platform *www.YouTube.com*. *YouTube* yang merupakan situs video online gratis dan terbesar di dunia bahkan di Indonesia. Tingginya jumlah penonton Indonesia di situs video online terbesar di dunia itu (*YouTube*) menjadikan salah satu alasan mengapa *Google* memboyong *YouTube* ke Indonesia. Menurut Adam Smith, *Director of Product Management YouTube Asia Pasific* saat meresmikan *YouTube* Indonesia di Fair Grounds, Jakarta. Dia mengungkapkan bahwa sekitar 70% penonton *YouTube* berasal dari luar Amerika Serikat dan Indonesia menjadi salah satu negara yang menggunakan *YouTube* terbesar di Asia. "Penonton *YouTube* dari Indonesia menghabiskan puluhan juta jam perhari. Ini merupakan angka yang luar biasa," ujarnya (Liliweri, 2015:308).

Dalam Laporan Statista (2020) dalam *databoks.katadata.co.id* menampilkan data pengguna media sosial di Indonesia pada tahun 2020. Hasil menunjukkan bahwa paling

mayoritas pengguna media sosial yakni berusia 25-34 tahun sebesar 35,4% dengan laki laki menunjukkan angka 20,6% dan perempuan 14,8%. Diikuti oleh pengguna berusia 18-24 tahun sebesar 30,3% dengan prosentase laki-laki sebanyak 16,1% dan perempuan 14,2%. Terdapat perbedaan tipis antara pengguna berusia 25-34 tahun dan 18-24 tahun yakni sebesar 5,1%.

Maka dari itu dipilihlah animasi 2.5D sebagai media penyampaian informasi dan *YouTube* sebagai media distribusinya dengan target utama penontonnya yakni masyarakat Mojokerto dengan rentang usia 18-34 tahun. Informasi yang ingin disampaikan yakni sejarah perjalanan wilayah Mojokerto mendapatkan sebuah nama Mojokerto. Hal yang menarik dari sejarah yang dimiliki oleh Mojokerto yakni sempat berganti nama dari Japan menjadi Mojokerto. (BPCB Jawa Timur, 2019).

Sayangnya hal ini tidak banyak diketahui oleh masyarakat Mojokerto sendiri. Hal ini ditunjukkan pada data *google form* yang telah penulis sebar pada masyarakat Mojokerto, yakni 77.6% tidak mengetahui bahwa Mojokerto pernah bernama Japan dan 22.4% sisanya mengetahui. Masyarakat yang mengetahui tersebut mendapatkan informasi 9% dari artikel internet dan selebihnya buku dan dibicarakan oleh orang lain. Data yang didapatkan juga menunjukkan bahwa sebanyak 55.2% masyarakat tidak mengetahui bagaimana wilayah Mojokerto bisa terbentuk dan sisanya mengetahui dari literatur, kunjungan museum dan artikel internet.

Dalam rangka untuk memberitahu ataupun mengingatkan kembali para masyarakat Mojokerto akan kisah sejarah nama Mojokerto, maka cerita ini diangkat melalui media animasi 2.5D yang diupload di *YouTube* dengan *Instagram* sebagai media promosinya. Pemilihan media ini disesuaikan dengan keefektifan dalam menerima informasi dan kepraktisan dalam mengaksesnya. Perancangan ini mengambil cerita sejak teridentifikasinya dalam beberapa prasasti sebuah pemukiman desa sebelum kerajaan Majapahit berdiri yang terletak di sebelah barat Tarik (saat ini). Berlanjut pada saat Raden Wijaya melakukan pembukaan hutan Tarik sebagai awal mula berdirinya Kerajaan Majapahit. Saat itu Japan sudah ada sebagai pedukuhan kecil, hingga berganti nama menjadi

Mojokerto pada tahun 1816 di masa kolonialisme Belanda.

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan, maka rumusan tujuan masalah dari penelitian ini yaitu : (1) Untuk menjelaskan konsep perancangan pengenalan sejarah Mojokerto melalui Animasi 2.5D. (2) Untuk menjelaskan proses perancangan pengenalan sejarah Mojokerto melalui Animasi 2.5D. (3) Untuk memvisualisasikan perancangan pengenalan sejarah Mojokerto melalui Animasi 2.5D. Penelitian yang menghasilkan perancangan Animasi 2.5D ini memiliki tujuan perancangan yakni untuk memberikan informasi terkait sejarah nama Mojokerto.

Perancangan Pengenalan Sejarah Nama Mojokerto Melalui Animasi 2.5D ini menggunakan beberapa penelitian yang relevan. Pertama yakni skripsi Perancangan Ilustrasi Animasi Sejarah Terbentuknya Addutuang Kerajaan Soppeng oleh Afdal Annas yang berasal dari Universitas Negeri Makassar. Skripsi ini memiliki kesamaan sumber permasalahan dengan perancangan peneliti yaitu tentang masyarakat yang kesadaran akan sejarah lokal yang masih rendah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, skripsi oleh Afdal Anas ini juga menggunakan media animasi sebagai media penyampaian informasinya.

Penelitian relevan yang kedua yakni skripsi Perancangan Video Klip Animasi Untuk Lagu “Nang Ning Nung” Ciptaan Jamaica Cafe oleh Viki Dedy Irawan yang berasal dari Universitas Sebelas Maret. Skripsi ini memiliki kesamaan yang hampir sama dengan target perancangan peneliti yaitu masyarakat yang memiliki usia 17-30 tahun. Selain itu, skripsi ini juga memiliki kesamaan pemilihan media yakni menggunakan animasi sebagai media penyampaian informasi.

METODE PENELITIAN

Metode Analisis Data

Jenis penelitian yang digunakan yakni penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan kejadian dan situasi masa lampau secara sistematis dan akurat menurut fakta yang ada. Penelitian ini bermula pada permasalahan kurangnya pengetahuan lokal tentang sejarah Mojokerto. Penelitian ini akan menghasilkan media informasi kepada para

masyarakat yang memiliki rentang usia 18-34 tahun sebagai target segmentasi. Sumber data yang dimiliki berupa data primer dan data sekunder yang mencakup tentang Pengenalan Sejarah Nama Mojokerto Melalui Animasi 2.5D. Data primer untuk perancangan ini yaitu hasil wawancara dengan arkeolog yang berada di Balai Pelestarian Cagar Budaya (BPCB) Jawa Timur (Trowulan, Mojokerto) dan informasi sejarah Mojokerto yang diunggah dalam website BPCB Jawa Timur. Data sekunder adalah data pendukung yang berasal dari internet berupa artikel dan berita dan beberapa buku-buku literatur yang sudah ada.

Data yang dikumpulkan sangat penting untuk mengetahui permasalahan dan pengembangan dalam rancangan ini. Data diperoleh dari observasi dan pengamatan langsung pada museum dan Balai Pelestarian Cagar Budaya Jawa Timur. Data ini akan digunakan untuk menentukan konsep yang digunakan dalam Perancangan Pengenalan Sejarah Nama Mojokerto Melalui Animasi 2.5D.

Pada metode observasi (pengamatan) dilakukan pencatatan dan pengamatan secara langsung terhadap hal yang berhubungan perancangan ini. Selanjutnya metode wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang sejarah terbentuknya hingga mendapatkan kata Mojokerto sebagai nama. Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk merekam seluruh kegiatan dan bukti yang telah dikumpulkan. Metode kepustakaan digunakan untuk mengumpulkan data-data teori tentang animasi, sejarah, desain, tipografi, warna, layout, ilustrasi dan beberapa buku, jurnal, artikel, maupun media internet.

Perancangan ini menggunakan metode 5W+1H dalam menganalisis data yang sudah terkumpul. (1) Apa manfaat dari Perancangan Pengenalan Sejarah Nama Mojokerto Melalui Animasi 2.5D?, (2) Mengapa dibuat media Perancangan Pengenalan Sejarah Nama Mojokerto Melalui Animasi 2.5D, (3) Siapa *target audience* Perancangan Pengenalan Sejarah Nama Mojokerto Melalui Animasi 2.5D? (4) Dimana Perancangan Pengenalan Sejarah Nama Mojokerto Melalui Animasi 2.5D akan di sebar? (5) Kapan Perancangan Pengenalan

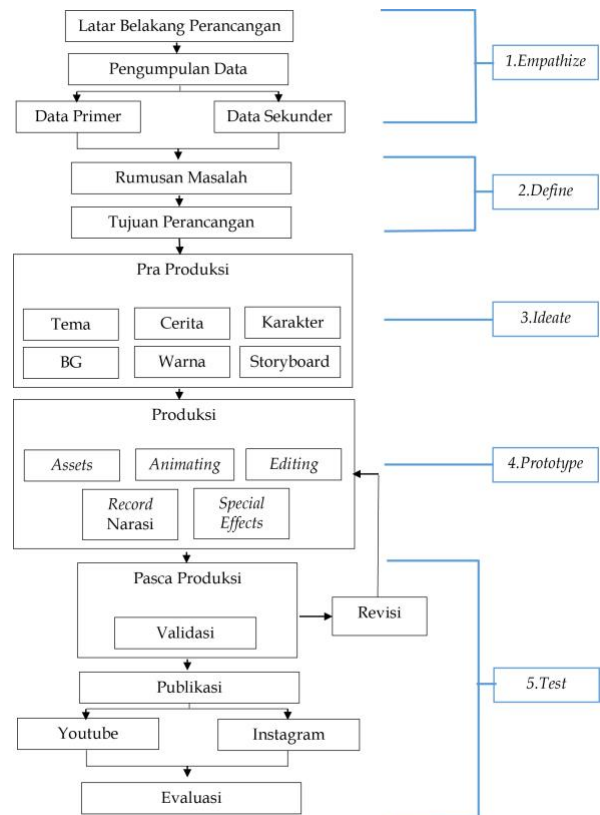
Sejarah Nama Mojokerto Melalui Animasi 2.5D disebarluaskan? (6) Bagaimana proses Perancangan Pengenalan Sejarah Nama Mojokerto Melalui Animasi 2.5D?

Metode Perancangan

Perancangan karya animasi ini dalam prosesnya menggunakan tahapan *design thinking*. *Design thinking* adalah sebuah pendekatan yang berpusat pada manusia terhadap inovasi yang akan diambil dari sebuah perancangan untuk mengintegrasikan dengan kebutuhan masyarakat, teknologi, ataupun syarat untuk kesuksesan sebuah bisnis (Kelley & Brown, 2018). *Design thinking* yang telah dipopulerkan oleh David Kelley dan Tim Brown ini memiliki 5 tahapan dalam prosesnya yakni *empathize*, *ideate*, *define*, *prototype*, dan yang terakhir adalah *test*.

Penggunaan *design thinking* oleh David Kelley dan Tim Brown ini sesuai dengan kondisi dan kondisi penulis. Tahap *empathize* merupakan kunci dimana memerlukan penelitian yang didasarkan dari empati pada masalah dalam masyarakat. Penelitian terkait identifikasi masalah dengan mengumpulkan data terlebih dahulu pada masyarakat Mojokerto. Diharapkan dengan penggunaan alur *design thinking* ini dapat memberikan alur proses perancangan yang jelas dan tepat sasaran.

Pada skema perancangan, alur tahapan *design thinking* disejajarkan dengan proses perancangan animasi yakni pra produksi, produksi, dan pasca produksi. *Empathize* meliputi tahap identifikasi masalah berupa mencari latar belakang masalah dan mengumpulkan data perancangan. *Define* meliputi tahap perumusan masalah dan menentukan tujuan perancangan animasi. *Ideate* meliputi tahap pra produksi yakni merumuskan konsep berupa tema, naskah cerita, karakter, background, warna, serta storyboard. *Prototype* meliputi tahap produksi berupa pengerjaan *assets*, animasi, *editing*, hingga *finishing* sampai karya bisa masuk tahap *test* yakni untuk divalidasi dan kemudian dipublikasikan dan dievaluasi.



Gambar 1. Skema Perancangan
(Sumber: Asri, 2021)

KERANGKA TEORETIK

Peran Animasi dalam Media Penyampai Informasi

Animasi berasal dari kata *to animate* yang berarti membuat seolah-olah hidup dan bergerak. Pengertian animasi yakni film yang berasal dari gambar-gambar yang diolah sedemikian rupa hingga menjadi sebuah gambar yang seolah-olah bergerak dan dapat bercerita (Gunawan 2013:26).

Dunia animasi sangat digemari di berbagai kalangan dari anak-anak hingga orang dewasa. Salah satu cara untuk mengkomunikasikan hasil penelitian kepada masyarakat adalah melalui animasi sehingga lebih mudah untuk menerima konten atau informasi yang ada (Inovasi, 2019). Menurut Eko, dalam diklat animasi 3 in 1 (2020), animasi merupakan salah satu sektor industri kreatif yang tumbuh pesat dan dimanfaatkan pada berbagai bidang. Animasi mempunyai peran penting dalam pengembangan industri 4.0 karena sangat berkaitan erat dengan teknologi digital. Secara umum, animasi dibedakan menjadi 2 macam yakni animasi 2D (2 dimensi) dan animasi 3D (3 dimensi).

Animasi 2D adalah animasi yang teknik pembuatannya menggunakan gambar yang memiliki sumbu X dan sumbu Y. Sedangkan Animasi 3D yakni animasi yang menggunakan 3 sumbu sebagai acuannya, yakni sumbu X, Y, dan Z. Sumbu Z ini berperan sebagai sumbu kedalaman.

Animasi 2.5D adalah penggabungan 2D dan 3D. Animasi ini disebut juga dengan *camera projection/parallax*. Konsep pada teknik animasi 2.5D ini yakni elemen-elemen dan komposisi pada animasi dibuat dalam bidang 2D tapi dipisahkan menjadi beberapa *layer* berdasarkan jaraknya. Lalu setiap *layer* tersebut ditempatkan pada bidang 3D yang jaraknya sudah ditentukan dari kamera yang sedang aktif. Scene tersebut akan dirender melalui kamera virtual yang hasilnya akan ada paralaks yang akurat diantara *layer*. Hal ini disebabkan karena adanya jarak yang berbeda tiap *layer*nya (Dinur 2017: 42).

Jika diilustrasikan, animasi 2.5D (*camera projection/parallax*) seperti lapisan tiap elemen dalam buku *pop up* namun berbentuk digital. Setiap bagian elemennya berbentuk 2D yang dipisahkan dalam beberapa *layer* dalam bidang 3D. Sehingga tercipta sebuah dimensi didalamnya. Terlihat jarak antar elemennya yang bisa dilihat dari titik fokus kamera yang sedang aktif.



Gambar 2. Penyusunan Pada Bidang 3D
(Sumber: Asri, 2021)

Menurut Gunawan (2012:33), dalam membuat baik itu karya film, film pendek, film layar lebar, iklan layanan masyarakat, film iklan komersial, serial televisi, bahkan video clip sekalipun semuanya melalui 3 tahapan proses produksi yakni pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Dalam prosesnya, animasi dapat pula menambahkan metode *design thinking* sebagai tahapan perancangannya. *Design thinking* dapat memperkuat konsep karena berorientasi pada target sasarannya sehingga perancangan tidak hanya fokus pada mutu konten melainkan juga

sesuai dengan yang dibutuhkan oleh target *audience*.

Desain sebagai Pedoman Dasar Perancangan Animasi

Menurut John Heskett (2002:3) *Design is to design a design to produce a design*, yakni desain adalah mendesain sebuah desain untuk memproduksi sebuah desain. Beberapa prinsip desain yang perlu diperhatikan dalam sebuah perancangan karya animasi 2.5D yakni: (1) Komposisi terkait warna, *assets* ilustrasi, tipografi, dan audio yang disusun secara harmonis, komunikatif, estetis, dan persuasif. (2) Proporsi terkait ukuran tiap *assets* yang muncul dan durasi kemunculan berdasarkan kebutuhan pesan yang akan disampaikan. (3) Keseimbangan terkait dengan kenyamanan dalam segi visual yang ditampilkan. (4) Harmoni terkait dengan kesamaan dalam hal warna atau bentuk. Selain itu variasi juga diperlukan agar tidak menimbulkan efek membosankan. (5) Irama terkait dengan pengulangan bentuk agar memberikan kesan berkesinambungan. (6) Pusat perhatian terkait dengan objek atau bentuk yang paling dominan dalam komposisi. (7) Kesatuan terkait dengan hubungan objek satu dengan yang lain sehingga terlihat utuh. (8) Kontras terkait dengan kejelasan tiap objek agar terlihat terutama tata letaknya.

Karakteristik Ilustrasi dalam Komunikasi Visual dari Animasi

Dalam jurnal Witabora (2012), ilustrasi berasal dari bahasa latin yakni *illustrare* yang artinya memurnikan atau menerangi. Dalam kamus *The American Heritage of The English Language*, *illustrate* yang memiliki arti memperjelas atau memberi suatu kejelasan melalui contoh, analogi atau perbandingan, mendekorasi. Ilustrasi memiliki beberapa karakteristik jika dilihat dari definisi diatas. Animasi yang merupakan gambar bergerak, tentunya tidak akan lepas dari sebuah ilustrasi. Pertama, ilustrasi adalah sebuah gambar yang mengkomunikasikan sebuah konsep, gagasan, atau pesan. Kedua, ilustrasi memiliki hubungan dengan verbal terutama sebagai penjelas informasi. Ketiga, Ilustrasi dapat menggugah emosi. Keempat, ilustrasi diciptakan dengan

tujuan tertentu. Dan Kelima ilustrasi ditempatkan dalam media yang sesuai dengan isi pesan yang akan disampaikan.

Warna sebagai Representasi Suasana dalam Animasi Sejarah

Cara manusia melihat warna tidaklah sama tergantung persepsi, budaya dan kebiasaan yang berlangsung di daerahnya. Menurut Barthes (1957) dalam Hoed (2011) menyatakan bahwa bila konotasi semakin mantap akan menjadi sebuah mitos, dan apabila mitos semakin mantap maka terlahirlah ideologi (keyakinan palsu).

Dalam perancangan baik itu grafis, ilustrasi, maupun animasi, peran warna sangat bermanfaat. Sebelum melakukan perancangan baik itu ilustrasi, animasi, atau apapun yang berkaitan dengan warna, desainer perlu melakukan riset mengenai target pasarnya, terutama memahami budaya masyarakat dalam suatu wilayah dalam mempersepsikan warna. Seperti warna coklat, yang memiliki unsur bumi yang identik dengan tanah. Warna coklat memberikan kesan aman, nyaman, dan hangat. Secara psikologis, warna coklat memiliki makna dan kesan dapat diandalkan dan kekuatan hidup. Warna-warna bernuansa coklat juga memberikan kesan tenang.

Penggunaan warna coklat dominan pada animasi sejarah dapat dilihat dari perancangan karya yang dilakukan oleh Afdal Anas asal Universitas Negeri Makassar tentang Terbentuknya *Addatuang* Kerajaan Soppeng. Penggunaan warna dengan unsur bumi sangat melekat pada tema sejarah yang diangkatnya.



Gambar 3. Perancangan Afdal Anas
(Sumber: Skripsi Afdal Anas)

Tipografi dalam Subtitle Animasi

Pada dasarnya, huruf memiliki suatu energi yang mampu untuk membangkitkan gerakan mata. Energi ini dapat dimanfaatkan secara positif apabila dalam setiap rancangan tipografi senantiasa memerhatikan kaidah dari persepsi visual, estetika, tingkat keterbacaan, serta interaksi huruf-huruf terhadap ruang dan elemen-

elemen visual di sekitarnya (Sihombing, 2015: 164).

1. Legibility dan Readability

Huruf *san serif* lebih memiliki karakteristik bentuk yang jelas sehingga tingkat *legibility* dan *readability*nya tinggi. *Sans Serif* ini lazim digunakan dalam produk desain yang melibatkan penyampaian informasi, salah satunya yakni digunakan dalam *subtitle* film.



Gambar 4. Penggunaan *San Serif* untuk subtitle.
(Sumber : <https://www.youtube.com/>)

2. Tracking dan Leading

Peran *tracking* dan *leading* dampaknya sangat mempengaruhi tingkat *readability*. Disamping *tracking*, *leading* juga perlu diperhatikan. *Leading* yang sesuai dapat membantu kenyamanan dan kecepatan membaca.

Layout sebagai Pedoman Visualisasi Animasi

Peran *layout* berpengaruh pada efek dari visualisasi suatu perancangan grafis termasuk dalam animasi. *Layout* adalah suatu tata letak komposisi antar elemen-elemen desain terhadap bidang dalam media yang digunakan. Salah satu tahapan kerja dalam mendesain yakni adalah *melayout*. Dalam *melayout*, perlu diperhatikan beberapa prinsip agar *layout* dalam bidang desain menjadi baik sehingga pesan dapat tersampaikan dengan baik pula (Rustan 2008:0).

1. Sequence

Menentukan arah pandangan mata dengan menentukan prioritas dan urutan melihat ataupun membacanya, membuat semua informasi akan tersampaikan dengan baik.

2. Emphasis

Terdapat beberapa cara untuk menerapkan sebuah prinsip *emphasis* yakni dengan mengatur ukuran, warna kontras, letak/posisi, dan bentuk atau *style* yang berbeda. Seperti penerapan *emphasis* pada *screenshoot mv* dari

Mafumafu berikut. *Emphasis* terlihat dari ukuran bentuk objek, warna objek dan background kontras dan penempatan letak objek.



Gambar 5. Layout MV Nighty Night oleh Mafumafu
(Sumber : <https://www.youtube.com/>)

3. Balance

Pengaturan letak, ukuran, arah, warna, dan atribut lainnya sangat mempengaruhi *balance* dari sebuah bidang desain. Terdapat dua macam keseimbangan dalam *layout*, yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan tidak simetris.

4. Unity

Semua elemen yang saling berkaitan akan menjadi satu jika disusun secara tepat. Bukan hanya dalam hal visual saja, melainkan elemen yang tidak terlihat secara fisik yaitu konsep dan pesan.

Aplikasi Clip Studio Paint dan After Effects untuk Perancangan Animasi 2.5D

Program dari aplikasi adalah suatu program yang siap pakai yang digunakan untuk melaksanakan suatu fungsi menolong manusia dalam melakukan tugas tertentu (Kadir 2008:3).

Dalam membuat ilustrasi digital, salah satu software yang dapat digunakan yakni *Clip Studio Paint*. Aplikasi ini adalah aplikasi berbasis gambar bitmap. Aplikasi ini memiliki berbagai *tool* yang memungkinkan untuk membuat berbagai macam efek yang ingin dihasilkan seperti tekstur dan kilau.

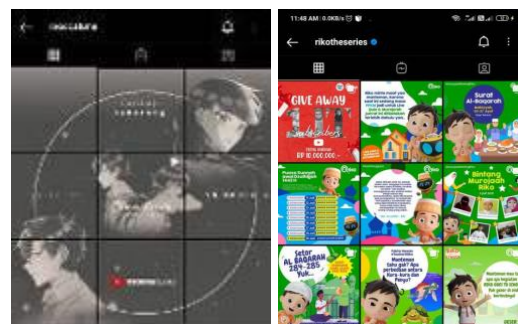
Adapun salah satu aplikasi yang digunakan untuk perancangan animasi 2.5D yakni *After Effect*. Teknis perancangan animasi 2.5D dalam aplikasi *After Effect* melalui proses *smart layering*, *morphing*, *shadow*, dan sistem *bones*. Dari kombinasi beberapa teknik tersebut dapat tercipta efek fluiditas, perubahan posisi baik itu objek maupun fokus dari kamera yang aktif. Kemudian untuk proses *editing* terkait *audio* dapat dilakukan di aplikasi *Premiere*.

Media Promosi Produk Animasi Melalui Instagram

Menurut Feri Sulianta (2014:6), media sosial dapat dipandang sebagai alat untuk memunculkan beberapa peluang yang tidak dengan sendirinya terbentuk begitu saja. Beberapa peluang dari media sosial yaitu bisa digunakan untuk berbagi aktivitas, pengetahuan, membangun komunitas dan penyebaran informasi.

Indonesia yang merupakan salah satu negara tersebar yang menggunakan media sosial *Instagram* yang penggunaanya mencapai 53 juta orang. Karenanya, Indonesia menempati posisi ketiga di dunia dalam penggunaan *Instagram* setelah AS dan Brazil (Ramdhan, 2018).

Media sosial mampu menyebarkan informasi dengan cepat dengan jangkauan sebar yang luar biasa jika dibandingkan dengan media manapun. Selain menghemat biaya operasional, keefektifan informasi yang disampaikan menjadi alasan mengapa media sosial diminati sebagai media promosi. Salah satunya adalah yang dilakukan oleh musisi *Moccatune* dalam memasarkan perilisn MV (*music video*) dan serial animasi *Riko the Series* dalam mempromosikan karya animasinya. *Riko the Series* memberikan konten penayangan, microblog, serta seminar seputar animasi, sedangkan *Moccatune* fokus hanya memberikan informasi tentang penayangan. Jika dilihat dari kebutuhan penulis bahwa *Instagram* untuk kebutuhan menyebarkan infoemasi penayangan, maka postingan *Instagram* oleh *Moccatune* lebih cocok untuk dilakukan oleh penulis.



Gambar 6. Tampilan *feed* Moccatune (Kiri) dan Riko the Series (Kanan).

(Sumber : <https://www.instagram.com/moccatune/?hl=en>)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan Perancangan Animasi

Dalam prosesnya, perancangan ini menerapkan tahapan *design thinking* sebagai pedoman. *Design thinking* oleh David Kelley dan Tim Brown terdiri dari 5 tahapan yang perlu diperhatikan yakni *empathize*, *define*, *ideate* *prototype*, dan yang terakhir adalah *test*.

Tabel 1. Tahapan Perancangan Animasi

Tahap	Hasil
Empathize	- Masyarakat Mojokerto kurang mengetahui tentang sejarah nama Mojokerto. - Informasi mengenai sejarah Mojokerto.
Define	- Melakukan perancangan animasi 2.5D mengenai latar belakang sejarah nama Mojokerto. - Bertujuan untuk memberikan informasi terkait sejarah nama Mojokerto - Target peancangan masyarakat Mojokerto usia 18-34 tahun
Ideate	- Perumusan tema, alur, warna, background, serta storyboard
Prototype	- Proses pembuatan <i>assets</i> dan animasi - Perekaman audio - <i>Editing</i> dan <i>Finishing</i>
Test	- Validasi - Publikasi

Identifikasi Data (*Empathize*)

Perancangan Pengenalan Sejarah Nama Mojokerto Melalui Animasi 2.5D ini mengambil target *audiens* dengan rentang usia 18-34 tahun. Rentang usia tersebut adalah rentang usia tertinggi pengguna media sosial menurut Laporan Statista (2020). Media sosial *YouTube* dipilih sebagai media publikasi perancangan karya ini karena *YouTube* merupakan salah satu *platform* digital populer untuk menyebarkan video yang digunakan secara global termasuk di Indonesia.

Permasalahan mengenai kurangnya pengetahuan masyarakat Mojokerto mengenai sejarah lokalnya telah dibuktikan oleh penulis dengan menyebarkan survey melalui *google form*. Hasil menunjukkan yakni 77.6% dari total 70 responden masyarakat Mojokerto tidak mengetahui bahwa Mojokerto pernah bernama Japan dan 22.4% sisanya mengetahui hal tersebut.

Data mengenai informasi perjalanan sejarah nama Mojokerto dikumpulkan melalui observasi pada website resmi dari Balai Pelestarian Cagar Budaya Jawa Timur (BPCB Jatim) pada artikel yang berjudul Sejarah Kabupaten Mojokerto.

Tidak hanya itu, dilakukan pula penggalian data pada jurnal oleh A. S. Wibowo yang berjudul *Nagarakertagama* dan Trowulan (1983). Ketika wawancara, data tersebut telah dikonfirmasi valid oleh narasumber penulis yakni Bapak Muhammad Ichwan, S. S., arkeolog yang bekerja di kantor BPCB Jawa Timur. Selain itu, beberapa instrumen visual seperti penampakan rumah pada zaman tersebut dilakukan dengan observasi di Museum Trowulan.

Dalam jurnal Wibowo (1983), dalam kitab *Nagarakertagama* pupuh xvii/10 baris 1, Desa Japan adalah tempat pertama yang disinggahi Hayam Wuruk dalam perjalanannya ke Lumajang. Dalam perjalanannya tercatat menemukan asrama dan candi tempat para pendeta dan bukti keberadaan kota lama yang pernah menjadi pusat administrasi Kabupaten Japan. Pada masa kerajaan Mataram Islam, wilayah Japan merupakan pintu masuk Delta Brantas sebelah Barat yang subur dan strategis, dimana saat itu Brantas merupakan urat nadi lalu lintas perekonomian.

Berdasarkan Perjanjian Giyanti (1755) kerajaan Mataram Islam terbagi menjadi 2 (kesultanan Yogyakarta dan Surakarta), dimana daerah Japan masuk kedalam wilayah kesultanan Yogyakarta sementara Wirosobo, Kedu, Pacitan, dan Blora masuk ke wilayah Surakarta. Tahun 1816 masa kolonialisme beralih ke Belanda. Wirosobo dan Japan disatukan dalam Kabupaten Japan. Yang kemudian berubah nama menjadi kabupaten Mojokerto dengan Wirosobo didalamnya. Menurut R.A.A Kromodjojo Adi Negoro, kata “Mojo” berasal dari kata “Mojojejer”. Hal ini didasarkan pada keserasian nama Besluit no.14/1838 tanggal 12 September 1838. Menurut J.F. Niermeyer Japan berarti malas. Hal ini tidak cocok dengan masyarakat Mojokerto yang giat sehingga berganti menjadi Mojokerto.

Analisis Data (*Define*)

Tujuan Kreatif Perancangan

Perancangan yang bertujuan untuk menginformasikan informasi sejarah nama Mojokerto ini diharapkan bisa dapat menjadi solusi atas permasalahan ketidaktahuan masyarakat Mojokerto mengenai salah satu penggalan sejarah lokal Mojokerto.

Pada tahap *define*, dirumuskan solusi dari permasalahan yang ada. Dengan perancangan ini diharapkan dapat menjawab ketidaktahuan masyarakat Mojokerto mengenai penggalan sejarah daerahnya sendiri. Dalam tahap ini dirumuskan pula tujuan dari solusi yang sudah dicetuskan.

Metode Analisis Data

Analisis mengenai data yang terkumpul menggunakan 5W+1H guna untuk menjawab pertanyaan mengenai *What*, *Where*, *When*, *Why*, *Who*, dan *How*. Teknik ini dipilih untuk mempermudah dalam penyimpulan data hasil dari pengumpulan data mengenai sejarah nama Mojokerto.

What akan menjadi acuan manfaat yang dihasilkan dari perancangan animasi ini. Perancangan animasi 2.5D yang menceritakan perjalanan daerah yang dulunya bernama Japan hingga berubah nama menjadi Mojokerto ini akan menjadi media edukasi bagi Masyarakat Mojokerto sehingga bermanfaat untuk memberikan informasi yang belum diketahui sebelumnya. *Where* menjadi acuan dalam menentukan media publikasi yang akan digunakan dalam menyebarkan perancangan animasi ini. *Platform YouTube* dipilih sebagai media publikasi karya perancangan animasi ini. *Why* akan menjadi acuan dari alasan memilih membuat perancangan animasi 2.5D Sejarah Nama Mojokerto. Karena ketidaktahuan masyarakat Mojokerto mengenai sejarah nama Mojokerto yang cukup tinggi yakni 77.6% dari total 70 responden, menjadikan hal tersebut sebagai alasan perancangan ini dilakukan. *When* menjadi acuan dalam waktu publikasi yang tepat sehingga bisa dinikmati oleh masyarakat Mojokerto. Waktu yang publikasi yang tepat yakni setelah karya sudah tervalidasi sehingga sudah dianggap siap untuk dipublikasikan. *Who* akan menjadi acuan dalam target audiens perancangan animasi 2.5D Sejarah Nama Mojokerto ini. *How* menjadi acuan dalam proses perancangan animasi ini. Perancangan ini dibuat dengan teknis animasi digital berupa video animasi yang menceritakan alur perjalanan daerah yang dulunya bernama Japan dengan ukuran 720 pxl x 1980 pxl yang dipublikasikan melalui media sosial *YouTube*.

Konsep Kreatif Perancangan Animasi (*Ideate*)

Dalam tahap *ideate* dilakukan perumusan ide dari konsep perancangan. Mulai dari sketsa, *storyboard* alur cerita, tema, pemilihan warna, *background* serta karakter dilakukan. Hal ini sejajar dengan tahap pra-produksi pada tahap perancangan animasi. Animasi bertemakan sejarah dan edukasi mengenai sejarah perjalanan daerah yang dulunya bernama Japan hingga berubah nama menjadi Mojokerto.

Naskah Narasi dan Alur Cerita

Perumusan naskah untuk narasi dibuat berdasarkan data sejarah lokal Mojokerto yang telah diperoleh. Pengenalan cerita berawal dari disebutkan dalam beberapa prasasti terdapat suatu daerah yang sudah ditempati oleh beberapa penduduk disebelah barat hutan Tarik pada masa itu, bertepatan saat Raden Wijaya, raja pertama kerajaan Majapahit melakukan pembukaan hutan Tarik sehingga daerah yang akan bernama Japan ini teridentifikasi. Daerah Japan yang saat itu juga dilewati oleh sungai Brantas membuat daerah ini menjadi ramai dikunjungi oleh para pedagang.

Konflik mulai muncul saat terpecahnya kerajaan Mataram Islam menjadi dua kubu. Peristiwa tersebut berdampak pada kekuasaan atas daerah Japan. Puncak konflik terjadi saat kegagalan perlawanan aliansi Mataram Islam dalam mengusir Kolonial Inggris. Konflik mulai mereda ketika beralihnya kekuasaan daerah Japan ke Kolonial Belanda. Hingga alur cerita berakhir pada 1816 daerah Japan ini berubah nama menjadi Mojokerto.

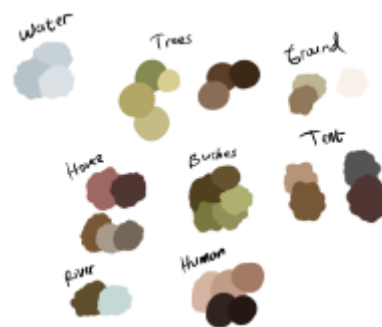
Referensi Objek, Karakter dan *Background*

Beberapa bentuk visual dari objek yang ditampilkan berdasarkan hasil observasi penulis ke Museum Trowulan. Seperti pada visual bentuk prasasti dan rumah. Visual yang ditampilkan mengadaptasi dari bentuk yang sudah diidentifikasi oleh para arkeolog. Selain itu, visual dari tokoh berpengaruh juga mengadaptasi dari potret orang tersebut. Perancangan yang memiliki latar waktu jaman Kerajaan Majapahit membuat kondisi alamnya masih terdapat banyak hutan dan pemukiman di daerah tertentu. Hal ini tentu akan berpengaruh pada *background*

sehingga muncul penampakan banyak pohon dan pemukiman penduduk sekitar.

Warna

Berdasarkan penelitian relevan dari perancangan karya skripsi oleh Afdal Anas asal Universitas Negeri Makassar mengenai animasi Terbentuknya *Addatuang* Kerajaan Soppeng bahwa karya animasi dominan menggunakan warna nuansa coklat pada tema sejarah. Pemilihan warna nuansa coklat pada *pallette* warna yang digunakan menyesuaikan dengan tema sejarah yang diangkat sehingga membangkitkan nuansa masa lampau dan kuno. Selain itu, warna-warna bernuansa coklat juga memberikan kesan tenang kepada para penonton.



Gambar 10. Penggunaan *Pallette* Warna
(sumber: Asri, 2021)

Gambar 7. Observasi peradaban di Museum Trowulan
(Sumber: Asri, 2021)



Gambar 8. Potret JF.Niermeyer (kiri) dan RAA Kromodjoyo (kanan)
(Sumber: google.com)

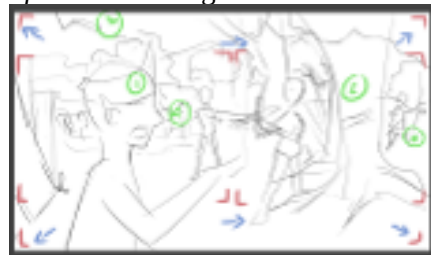
Selain itu, referensi bentuk dari para penduduk mengambil dari relief kehidupan penduduk di zaman Kerajaan Majapahit. Relief tersebut berlokasi di Pendopo Agung Mojokerto. Selain itu, referensi penduduk dilengkapi dengan aksesori yang digunakan pada zaman tersebut. Aksesori gelang lengan tersebut hanya dikenakan oleh pejabat lebih tinggi atau orang yang berpengaruh.



Gambar 9. Relief penduduk (kiri) dan reka ulang gelang lengan (kanan)
(Sumber: google.com)

Storyboard

Tahap *storyboard* merupakan tahap untuk membuat acuan dari alur cerita yang akan ditampilkan. *Storyboard* menjadi acuan dasar dalam mengilustrasikan jalannya cerita tentang perjalanan daerah Japan hingga berubah nama menjadi Mojokerto. *Storyboard* dibuat dalam bentuk digital dengan menggunakan perangkat PC dan aplikasi *Clip Studio Paint* untuk menggambar ilustrasi/sketsa pada *storyboard* dengan *pen tablet* sebagai alat bantu.



Gambar 11. Proses sketsa *storyboard*
(sumber: Asri, 2021)

Teknis Proses Perancangan (*Prototype*) Perancangan Assets

Pada tahap *prototype*, sejajar dengan tahap produksi dalam perancangan animasi. Pada tahap ini dimulai dari kegiatan produksi assets,

animasi, *recording*, hingga tahap *editing* dan *finishing*.

Sketsa pada *storyboard* menjadi acuan dalam pembuatan *assets* animasi. *Assets* dari perancangan animasi berbentuk gambar bitmap yang dibuat dalam aplikasi *Clip Studio Paint*. Tiap elemen pada sketsa dibedakan layernya sesuai dengan kebutuhan bagain yang akan dianimasikan. Dari proses *line art* hingga pewarnaan dilakukan di aplikasi *Clip Studio Paint*. Dalam proses pewarnaannya menggunakan *paint bucket tool*. Gambar *assets* yang sudah diberi warna dasar tersebut diberikan gradasi serta tekstur agar membuat suasana semakin lebih hidup.



Gambar 12. Proses Pembuatan Assets
(sumber: Asri, 2021)

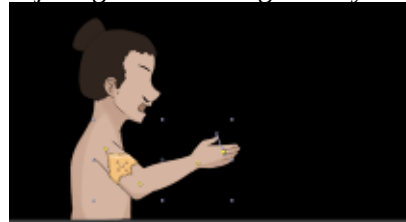
Dalam prosesnya, perancangan ini mempertimbangkan prinsip-prinsip desain. Seperti mempertimbangkan pusat perhatian pada komposisi *assets* yang sudah disusun dengan mempertimbangkan komposisi dalam layout sehingga didapatkan tampilan yang seimbang, utuh dan berurutan. Sebagian besar perancangan menggunakan pengaturan ukuran objek dan posisinya dalam implementasi desain dan desain. Ilustrasi dibuat dengan mempertimbangkan kebutuhan penyampaian informasi sehingga ilustrasi menjadi pendukung dari informasi yang disampaikan. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik ilustrasi yang menyebutkan bahwa ilustrasi diciptakan dengan tujuan tertentu untuk mengungkapkan sebuah informasi, gagasan, atau prinsip. Hasil implementasi tersebut dapat dilihat pada salah satu *assets* ketika Raden Wijaya melakukan pembukaan hutan Tarik.



Gambar 13. Assets perancangan
(sumber: Asri, 2021)

Proses Animasi

Assets yang sudah terkumpul selanjutnya akan digerakkan/dianimasikan dalam aplikasi *After Effects*. Dalam aplikasi tersebut, tiap komponen dari *assets* digerakkan sesuai dengan *storyboard*. Mulai dari posisi tiap objek, gerakan primer, gerakan sekunder, hingga fokus kamera dilakukan dalam aplikasi ini. Sebagian besar, gerakan dari objek menggunakan *puppet tool* guna untuk mengubah baik itu arah maupun bentuk objek agar sesuai dengan *storyboard*.



Gambar 14. Proses Animasi Menggunakan *Puppet Tool*
(sumber: Asri, 2021)

Editing dan Finishing

Komponen yang sudah dianimasikan dalam aplikasi *After Effects* kemudian disatukan dengan audio dalam aplikasi *Premiere*. Dalam aplikasi ini dilakukan proses editing dan finishing. Selain menambahkan audio sebagai narasi dan backsound. Narasi direkam secara personal oleh penulis. Karya perancangan animasi ini menggunakan *backsound* gratis yang tersedia di *YouTube*. Pemilihan *backsound* didasarkan pada tema sejarah yang diangkat. Nuansa tradisional nusantara menjadi acuan dalam pemilihan *backsound music*. *Backsound music* diambil dari channel *YouTube* Donkgedank dengan judul videonya yaitu *Backsound Gamelan*. *Backsound* ini dinilai bernuansa tradisional nusantara sehingga cocok dengan tema perancangan yang menceritakan sejarah tentang salah satu daerah di Nusantara yakni Mojokerto. *Backsound music* yang digunakan penulis dapat dilihat pada link <https://www.youtube.com/watch?v=VFj4wMtLE4c>.



Gambar 15. Proses Editing
(sumber: Asri, 2021)

Subtitle Perancangan Animasi

Selain audio berupa narasi dan *background music*, dalam tahap ini juga ditambahkan subtitle. Penggunaan subtitle berguna untuk memperjelas narasi yang telah diucapkan. Selain itu subtitle berguna untuk mengatasi keterbatasan beberapa audiens dalam menikmati karya animasi. Perancangan mempertimbangkan penggunaan tipografi dalam subtitle yang harus jelas dan mudah untuk dibaca. Typeface yang digunakan yakni berjenis *san serif* dengan font *Amaranth* berukuran 35 pt. Ukuran font disesuaikan agar mudah untuk dibaca selain itu tidak mengganggu visual dari animasi yang tayang.

ABCDEF GHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
1234567890
Amaranth

Gambar 16. Tipografi
(sumber: Asri, 2021)

Visualisasi Animasi

Visual dari animasi ini terdiri dari 12 *scene* inti yang ditampilkan. Animasi diawali dengan *opening* yang menunjukkan judul perancangan karya.



Gambar 17. *Opening*
(sumber: Asri, 2021)

Scene pertama menampilkan beberapa bentuk prasasti. *Scene* kedua menampilkan kawasan pemukiman yang sudah teridentifikasi dari beberapa prasasti yang sudah diteliti. *Scene* ketiga menampilkan ilustrasi pembukaan hutan. Hal ini sesuai dengan informasi bahwa kegiatan pembukaan hutan tarik yang dilakukan oleh Raden Wijaya sebagai cikal bakal berdirinya

Kerajaan Majapahit pada masa itu. *Scene* keempat mengacu pada *scene* ketiga bahwa pada saat kegiatan pembukaan hutan Tarik tersebut sudah teridentifikasi adanya pemukiman disebelah barat hutan.



Gambar 18. *Scene 4*
(sumber: Asri, 2021)

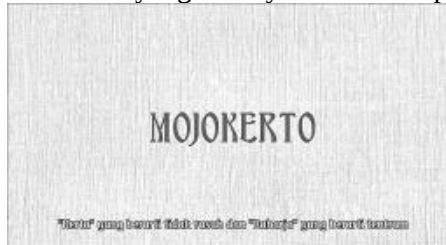
Scene kelima menggambarkan kegiatan Hayam Wuruk, raja pada masa keemasan Kerajaan Majapahit, sedang melewati daerah Japan dalam perjalanannya ke Lumajang. *Scene* keenam mengilustrasikan kegiatan masyarakat di sekitar sungai Brantas.

Era Kerajaan Majapahit berakhir, lalu *scene* ketujuh mengilustrasikan perjanjian Giyanti saat terpecahnya kerajaan Mataram Islam menjadi dua kesultanan yakni kesultanan Yogyakarta dan Kesultanan Surakarta. *Scene* kedelapan mengilustrasikan kegagalan aliansi mataram dalam melakukan perlawanan ke kolonial Inggris. *Scene* kesembilan mengilustrasikan perubahan nama dari Kabupaten Japan menjadi Kabupaten Mojokerto. *Scene* kesepuluh mengilustrasikan kedua orang yang mengungkapkan arti nama dari Mojokerto. Orang pertama adalah Raden Adipati Arya Kromodjodjo Adinegoro, Bupati Mojokerto yang menjabat pada tahun 1894-1916. Dan orang kedua adalah Jan Frederik Niermeyer, ahli sejarah asal Negeri Belanda.



Gambar 19. *Scene 10*
(sumber: Asri, 2021)

Scene kesebelas hingga kedua belas mengilustrasikan buah maja. Buah tersebut banyak tumbuh di daerah Mojokerto. Dalam scene ini, menjelaskan arti nama Mojokerto dari segi bahasa. Kemudian animasi diakhiri dengan menampilkan kata Mojokerto sebagai identitas baru dari daerah yang dulunya bernama Japan.



Gambar 20. Ending
(sumber: Asri, 2021)

Validasi (test)

Setelah karya telah *finishing*, tiba saatnya pada tahap *test*. Pada tahap ini rancangan dari karya tersebut siap untuk divalidasikan kepada pihak yang dinilai dapat menilai kelayakan dari karya animasi yang telah dibuat. Setelah dinilai cukup layak, maka karya perancangan animasi 2.5D Sejarah Nama Mojokerto ini siap untuk dipublikasikan pada *YouTube* dengan *Instagram* sebagai media promosinya.

Validasi dilakukan pada 2 orang dengan keahlian yang berbeda. Validator pertama yakni bapak Adhicipta Raharja Wirawan, salah satu pendiri studio Mechanimotion, dan validator kedua yakni ibu Ning Suryati, S. S., arkeolog yang bekerja di BPCB Jawa Timur. Validasi dilakukan secara online dengan cara memberikan *googleform*. Setiap kriteria di *googleform* memiliki 5 klasifikasi indikator yaitu 1 (tidak baik), 2 (kurang), 3 (cukup), 4 (Baik), 5 (sangat baik). Prosentase kevalidan yang dihasilkan dari form yang diberikan yakni >80% (sangat valid), 60-79% (valid), 40-59% (cukup valid), 20-39% (kurang valid), dan <20% (tidak valid).

Tabel dibawah menunjukkan hasil validasi terkait desain dengan bapak Adhicipta Raharja Wirawan, salah satu pendiri dari Mechanimotion, studio pengembang game dan animasi di Surabaya. Bapak Adhicipta menyarankan untuk penambahan aksi yang lebih dinamis dalam animasi agar lebih dramatis dan begitu pula dengan narasi yang kurang dramatisasi. Penambahan dialog untuk satu hingga dua scene

ada baiknya ditambahkan supaya animasi tidak terasa membosankan.

Tabel 2. Form Validasi Desain

Aspek	Skor	%	Kriteria
Penulisan teks pada subtitle	5	100%	Sangat Baik
Ukuran huruf pada subtitle	5	100%	Sangat Baik
Tata Bahasa	4	80%	Baik
Kejelasan subtitle dalam animasi	4	80%	Baik
Kemudahan memahami alur cerita melalui verbal	4	80%	Baik
Kemudahan memahami alur cerita melalui visual	4	80%	Baik
Bentuk ilustrasi	4	80%	Baik
Komposisi ilustrasi	4	80%	Baik
Kesesuaian ilustrasi dengan genre animasi	4	80%	Baik
Komposisi warna	4	80%	Baik
Penyajian video animasi mengarah ke pemahaman konsep	4	80%	Baik
Proporsi video animasi sebagai penambah ilmu pengetahuan dan hiburan	3	60%	Cukup
Kejelasan audio dalam menyampaikan informasi	5	100%	Sangat Baik
Jumlah	54/65	83%	Sangat Valid

Selanjutnya validasi terkait dengan materi/konten sejarah dalam karya animasi. Validasi dilakukan oleh ibu Ning Suryati, S. S., arkeolog yang bekerja di BPCB Jawa Timur. Ibu Suryati menyarankan untuk ada baiknya menggunakan ejaan baru dalam penyebutan nama Bupati Mojokerto dan pengucapan narasi yang tidak terlalu terburu-buru.

Tabel 3. Form Validasi Materi

Aspek	Skor	%	Kriteria
Muatan materi dalam media animasi jelas	5	100%	Sangat Baik
Alur cerita sesuai dengan materi	5	100%	Sangat Baik
Alur cerita disajikan dengan jelas	5	100%	Sangat Baik
Alur cerita yang mudah dipahami	5	100%	Sangat Baik
Penggunaan bahasa yang tepat dengan materi	4	80%	Baik
Penggunaan bahasa yang santun	4	80%	Baik
Total	28/30	93%	Sangat Valid

Publikasi Karya

Perancangan karya animasi ini berformat MP4 dengan durasi selama 3 menit 4 detik. Animasi ini memiliki ukuran video sebesar 720p (720 pxl x 1980 pxl). Pemilihan ukuran ini didasarkan pada keterbatasan kemampuan perangkat yang dimiliki dalam mengolah gambar yang dihasilkan. Karya perancangan dari penulis telah dipublikasikan pada *Youtube* dengan link unesa.me/karyanisa. Karya perancangan saat ini sudah bisa disaksikan secara umum. Kemudian media sosial *Instagram* untuk menyebarkan informasi mengenai video perancangan yang dapat diakses menggunakan link <https://www.instagram.com/animasisejarah/>.



Gambar 21. Publikasi pada *YouTube* (sumber: Asri, 2021)



Gambar 22. Promosi Penayangan Karya pada *Instagram* (sumber: Asri, 2021)

SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan animasi 2.5D *Sejarah Nama Mojokerto* dibuat dengan teknik digital. Animasi ini bertemakan sejarah daerah lokal Mojokerto dengan target sasaran masyarakat Mojokerto dengan rentang usia 18-34 tahun. Karya perancangan berdurasi 3 menit 4 detik dengan alur cerita yang berpusat pada sejarah pada suatu daerah yang dulunya bernama Japan hingga berubah nama menjadi Mojokerto.

Proses dalam perancangan animasi ini berawal dari identifikasi masalah dengan penyebaran angket tentang tingkat pengetahuan masyarakat Mojokerto mengenai sejarah

Mojokerto. Kemudian pengumpulan informasi mengenai histori/sejarah daerah Mojokerto melalui web resmi Balai Pelestarian Cagar Budaya Jawa Timur, serta observasi pada Museum Trowulan. Data yang sudah didapatkan kemudian dianalisis dengan metode 5W+1H dengan proses perancangannya menggunakan tahapan *Design Thinking*. Proses perancangan animasi dari awal hingga akhir menggunakan teknik digital dengan menggunakan beberapa aplikasi yakni *Clip Studio Paint*, *After Effect*, dan *Premiere*. Karya perancangan dapat dinikmati secara online pada media sosial yakni *YouTube* dengan judul “Sejarah Nama Mojokerto”.

Saran penulis untuk para peneliti lain adalah untuk mempublikasikan cerita sejarah Mojokerto lain terutama tentang sejarah Kerajaan Majapahit serta keterkaitannya dengan Mojokerto. Peneliti lain juga dapat mengembangkan media kreatif lain sebagai edukasi kepada masyarakat Mojokerto mengenai sejarah yang dimiliki Mojokerto. Beberapa media yang mungkin menjadi pilihan yakni media komik, cergam, *pop up*, *boardgame*, *merchandise*, dan lain-lain.

REFERENSI

- Adi. 2020. Sarat Teknologi Digital, Industri Animasi Berperan Kembangkan Industri 4.0. <https://pasardana.id/news/2020/7/28/sarat-teknologi-digital-industri-animasi-berperan-kembangkan-industri-40/>, diakses pada 17 Juli 2021.
- Anas, Afdal. 2019 *Perancangan Ilustrasi Animasi Sejarah Terbentuknya Addatuang Kerajaan Soppeng*. Dalam Skripsi Prodi DKV, Jurusan Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar.
- Aziz, Zuhdan. 2019. *Fluxus Animasi dan Komunikasi di Era Media Baru Digital*. Channel Jurnal Komunikasi, Vol. 7 No. 1, April 2019, pp. 49–58.
- BPCB Jatim. 2019. *Sejarah Kabupaten Mojokerto*. <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcb/jatim/sejarah-kabupaten-mojokerto/>, diakses pada 30 Desember 2020.
- Deff, Dafi. 2019. *Mengenal Apa Itu Animasi 2.5 Dimensi*. <https://www.dafideff.com/2019/07/mengena>

- l-apa-itu-animasi-25-dimensi.html, diakses pada 01 Januari 2021.
- Dinur, Eran. 2017. *The Filmmaker's Guide to Visual Effects*. New York: Routledge.
- Gunawan, Bambi Bambang. 2012. *Nganimasi Bersama Mas Be!*. Jakarta: PT. Media Elex Komputindo.
- Heskett, John. 2002. *Design: A Very Short Introduction*. New York: Oxford University Press.
- Irawan, Viki. *Perancangan Video Klip Animasi Untuk Lagu Nang Nimg Numg Ciptaan Jamaica Cafe*. Dalam Tugas Akhir Jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Sebelas Maret.
- Kadir, Abdul. 2003. *Pengenalan Sistem Informasi*. Andi: Yogyakarta.
- Ke, F., Lin, H., Ching, Y., Dwyer, F. 2006. *Effects of Animation on Multi-Level Learning Outcomes for Learners with Different Characteristics: A Meta- Analytic Assessment and Interpretation*. Journal of Visual Literacy, Spring 2006 volume 26, number 1, pp.15-40.
- Kelley, D., & Brown, T. (2018). *An introduction to Design Thinking*. Institute of Design at Stanford. doi: <https://doi.org/10.1027/2151-2604/a000142>.
- Liliwari, Alo. 2015. *Komunikasi Antarpersonal*. Jakarta: Kencana.
- Rustan, Surianto. 2008. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia.
- _____. 2010. *Font & Tipografi*. Jakarta: Gramedia.
- Ramadhan, Bagus. 2018. *Inilah Perkembangan Digital Indonesia Tahun 2018*. <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2018/02/06/inilah-perkembangan-digital-indonesia-tahun-2018>, diakses pada 17 Juli 2021
- Ramdani, Guruh. 2019. *Desain Grafis*. Bogor: IPB Press
- Sihombing, Danton. 2015. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia.
- Statista. 2020. *Berapa Mayoritas Pengguna Media Sosial di Indonesia?*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/11/23/berapa-usia-mayoritas-pengguna-media-sosial-di-indonesia>, diakses pada 7 Januari 2020.
- Sulianta, Feri. 2014. *101 Jurus Promosi Online Paling Top*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Wadhwa, Chehak. 2021. *All You Need to Know About 2.5D Animation & Why You Should Use It?*. <https://www.webdew.com/blog/2.5d-animation>. Diakses pada 10 Juli 2021.
- Wibowo, Wibowo. (1983). *Nagarakertagama dan Trowulan*. Berkala Arkeologi IV No 1, Maret 1983, IV (1). pp. 1-20. ISSN 02161419.
- Witabora, Joneta. 2012. *Peran dan Perkembangan Ilustrasi*. Humaniora, Vol. 3 No. 2, Oktober 2012: 659-667.